here be dragons

cartografía crítica para mostrar cómo los medios de comunicación crean y refuerzan estereotipos que construyen nuestra mirada sobre distintos espacios geográficos.

PLANEA

RED DE ARTE Y ESCUELA — REDPLANEA.ORG

Esta guía es un recurso generado en colaboración con **PLANEA, red de arte y escuela.**

Este proyecto de educación a través del arte ha sido posible gracias al soporte de la **Fundación Daniel y Nina Carasso** en colaboración con **Pedagogías Invisibles.**

Edición, diseño e ilustraciones: **Abel Jiménez,** sobre los dibujos de Olaus Magnus, Conrad Gessner y Pierre Belon

Todas las imágenes son propiedad de sus respectivas autoras y autores y se muestran con fines meramente didácticos e informativos.

Coordinación Pedagogías Invisibles: **Eva Morales, Antonio Venegas, Andrea de Pascual y Carmen Oviedo.**

Proyecto realizado en el **Colegio Ártica (Madrid)**

Creado por **Clara Megías y Álvaro Valls**

ISBN: **978-84-09-80351-4**

Esta obra está editada bajo licencia Creative Commons [CC BY-SA 4.0]. Eres libre de copiar, redistribuir, remezclar, transformar y crear a partir del material en cualquier medio o formato siempre y cuando reconozcas la autoría y lo compartas bajo la misma licencia.

CC BY-SA 4.0

Una publicación de:

PLANEA
RED DE ARTE Y ESCUELA — REDPLANEA.ORG

Un proyecto desarrollado por:

pedagogías invisibles
arte + educación

ZEMOS98

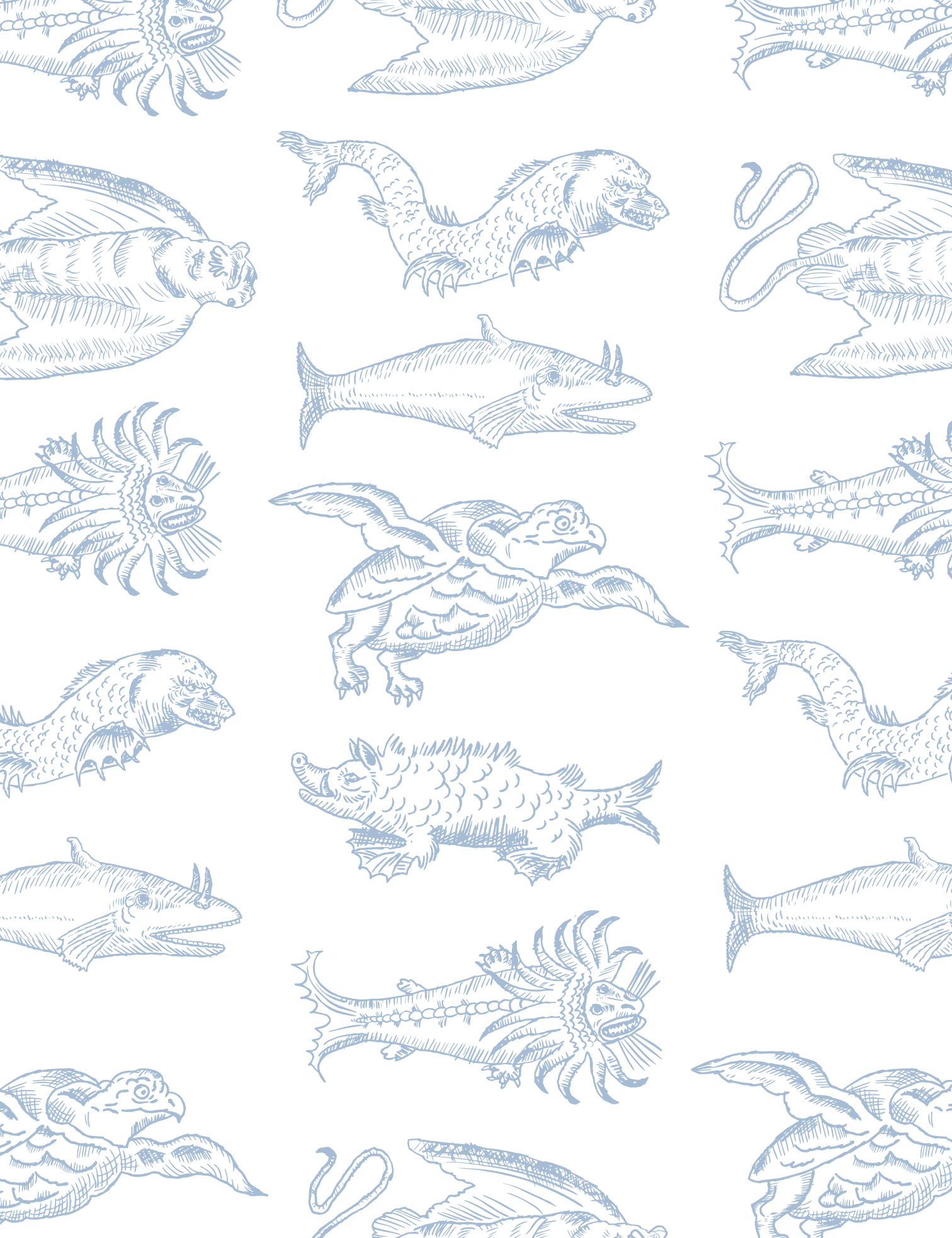
GENERALITAT VALENCIANA
Conselleria d'Educació Cultura i Esport

CONSORCI DE MUSEUS DE LA COMUNITAT VALENCIANA

Permea

Con el impulso de:

Carasso
Daniel & Nina
Fundación afiliada a la Fondation de France



here be dragons

cartografía crítica para mostrar cómo los medios de comunicación crean y refuerzan estereotipos que construyen nuestra mirada sobre distintos espacios geográficos.

PLANEA
RED DE ARTE Y ESCUELA — REDPLANEA.ORG

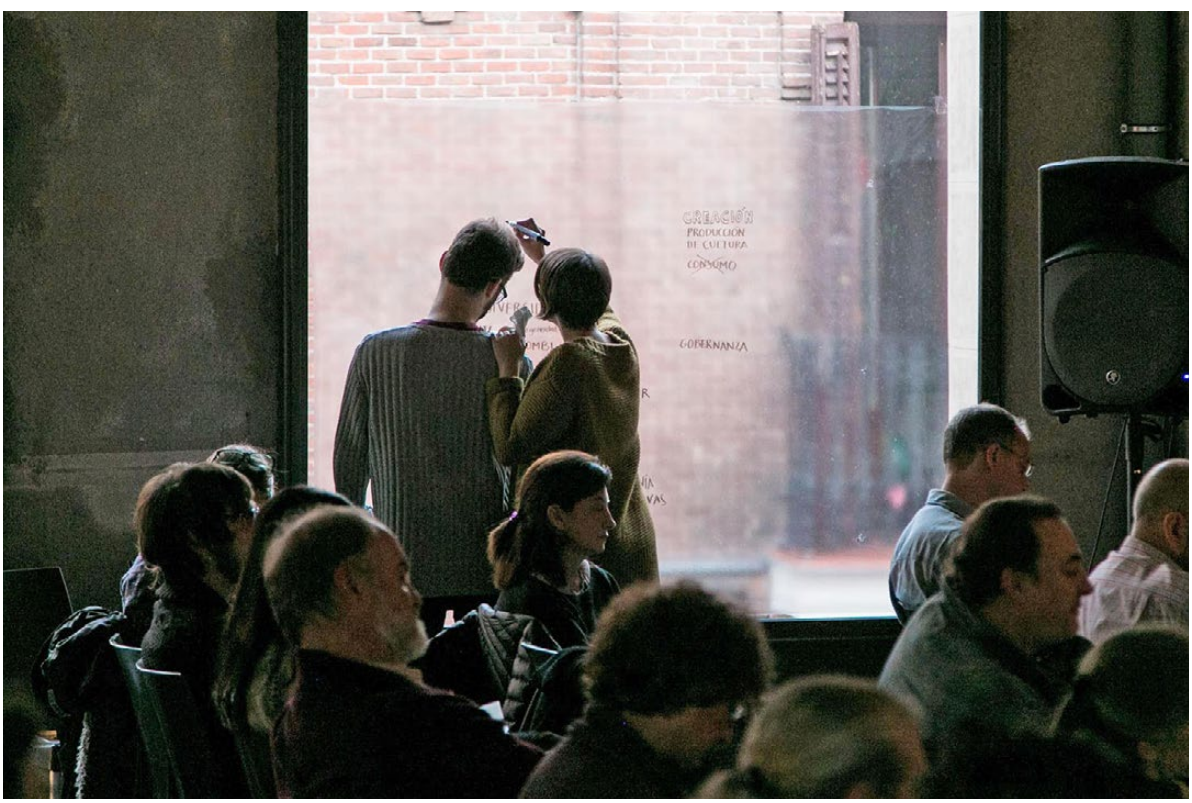
creadoras

Clara Megías (1984)

Doctora en Bellas Artes por la UCM, es docente en la Universidad Autónoma de Madrid, donde trabaja en la formación de profesorado en Educación Artística. Su investigación se centra en la intersección entre arte contemporáneo, educación e investigación. Entre sus líneas de trabajo destacan la cartografía crítica y la creación de materiales artísticos de aprendizaje.
Es cofundadora del colectivo Pedagogías Invisibles y autora, junto a María Acaso, de *rEDUvolution*, *Art Thinking* y *Soberanía Visual* (Paidós). También ha publicado *Los EDUkits de la Escuela de Educación Disruptiva* (Fundación Telefónica). Forma parte del colectivo relatoríaKIWI, realizando relatoría gráfica en eventos sobre cultura y transformación social.

Álvaro Valls (1989)

Doctor en Bellas Artes, es artista multimedia y docente en TAI, donde imparte asignaturas sobre performance audiovisual, paisaje sonoro y creación de proyectos. Su trabajo combina arte, tecnología y educación, explorando la percepción, la magia y la experiencia estética desde una perspectiva sensorial y crítica.
Diseña talleres de improvisación audiovisual e innovación educativa y ha colaborado con instituciones como
Medialab-Prado, Matadero-Madrid, Museo Nacional del Prado o Platohedro (Colombia). Forma parte de relatoríaKIWI y desarrolla conferencias performativas como *exorcista psicodélico*. Bajo el alias VRILLÖN, realiza sesiones audiovisuales que fusionan arte, ficción y cultura contemporánea.



Álvaro Valls y Clara Megías como Relatoría Kiwi en Medialab-Prado.

índice

resumen 8

cómo usar la guía 11

introducción 15

objetivos educativos 18

competencias específicas 22

metodología educativa 26

espacio y temporalización 29

desarrollo y descripción de las sesiones 31

evaluación 86

conclusiones 94

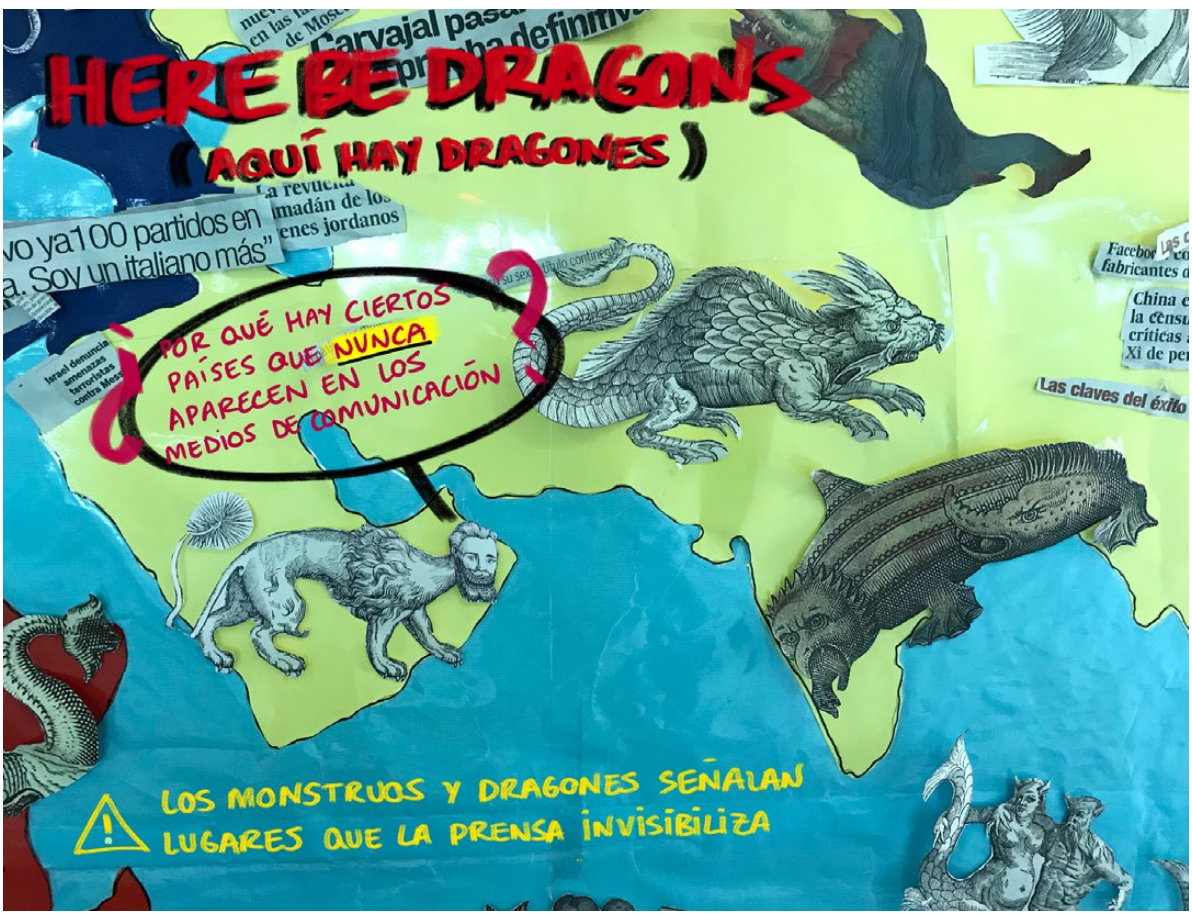
recursos recomendados 97

resumen

Here Be Dragons es un proyecto de cartografía crítica diseñado para implementarse en tercer ciclo de Primaria. A través de metodologías artísticas como el dibujo, el _collage_, la fotografía o el remix, el proyecto invita a explorar temas de actualidad, como el poder de los medios de comunicación en la representación del mundo. Su objetivo es apoyar y enriquecer los contenidos curriculares de Geografía e Historia mediante la creación de una cartografía relacional construida a partir de procesos creativos.

Here Be Dragons utiliza la cartografía crítica para mostrar cómo los medios de comunicación crean y refuerzan estereotipos que construyen nuestra mirada sobre distintos espacios geográficos. El proyecto cuestiona las narrativas oficiales, promueve el debate en el aula y revela los "dragones del siglo XXI": esos temas y lugares que el poder prefiere mantener fuera del foco público.

El proyecto fue diseñado e implementado en el Colegio Ártica (Madrid) en el curso 2017/18. Ha sido expuesto y replicado en centros educativos como el CEIP República de Chile (Madrid), el Colegio Hipatia FUHEM (Rivas-Vaciamadrid) o el IES Pepa Colomer (Barcelona), y universidades como la Universidad Autónoma de Madrid, la Universidad de Alcalá, la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alcoy y el centro universitario de educación ESCUNI. Las imágenes de proceso que se muestran en esta guía han sido realizadas en el Colegio Ártica, el CEIP República de Chile y la Universidad Autónoma de Madrid.

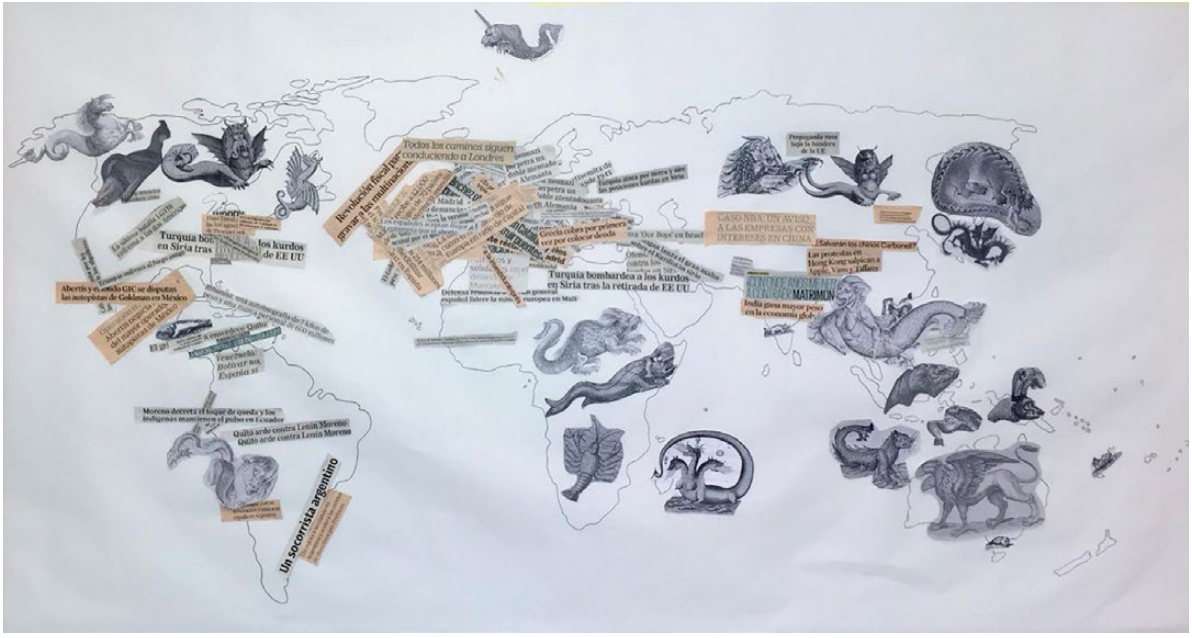

HERE BE DRAGONS
(AQUÍ HAY DRAGONES)
vo ya 100 partidos en
a. Soy un italiano más"
POR QUÉ HAY CIERTOS PAÍSES QUE NUNCA APARECEN EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN
Las claves del éxito
LOS MONSTRUOS Y DRAGONES SEÑALAN LUGARES QUE LA PRENSA INVISIBILIZA

Relatograma realizado para Here be Dragons en el Colegio Ártica.

cómo usar la guía

Este proyecto está diseñado para estudiantes de 6º de Primaria, aunque puede adaptarse fácilmente a niveles de Secundaria y Bachillerato.

Su desarrollo se organiza en seis sesiones en las que se desarrollan procesos de creación que exploran distintas maneras de enfocar un proyecto de cartografía crítica.

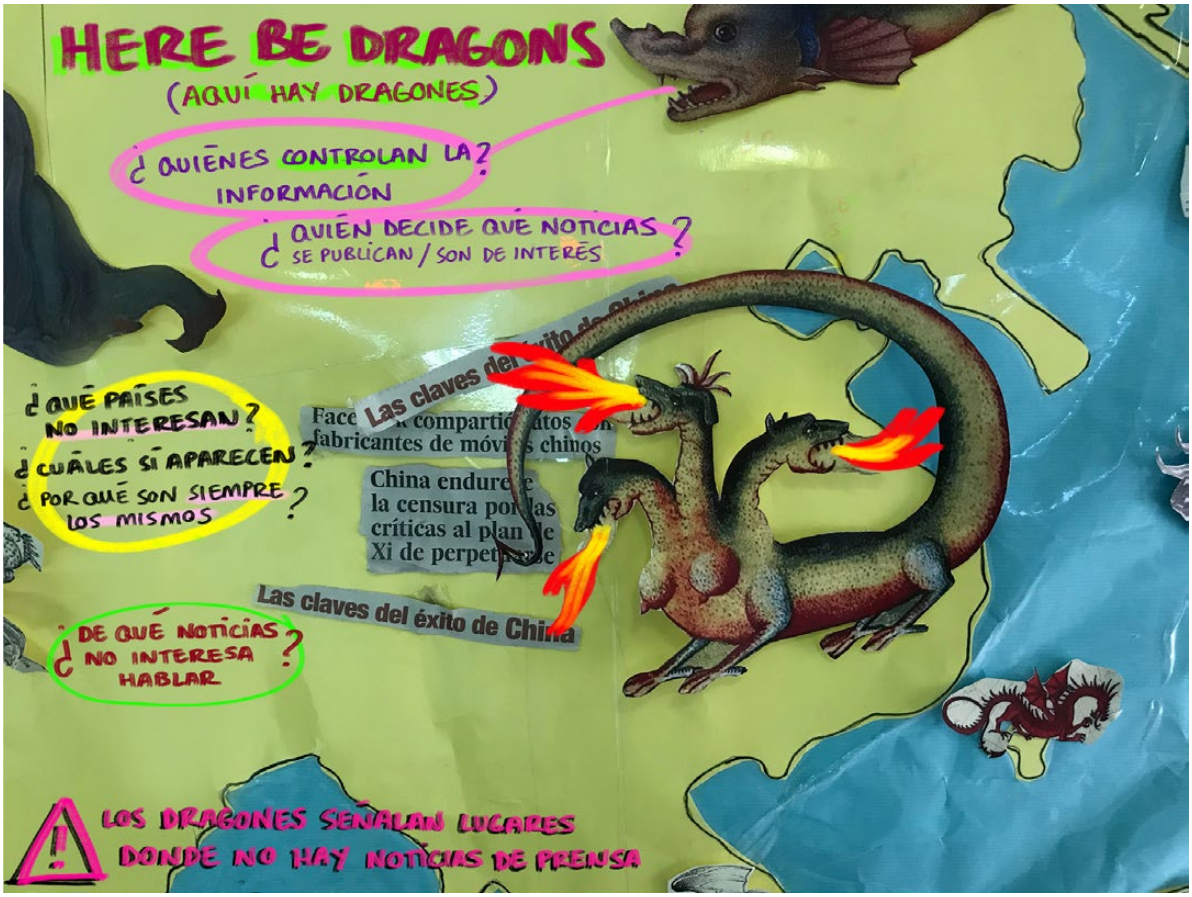


Mapa realizado por estudiantes de Educación en la Universidad Autónoma de Madrid.

A continuación, se presenta una tabla que incluye el nombre de cada sesión, la metodología o disciplina aplicada, una breve descripción de la actividad y una selección de artistas que sirven como referencia e inspiración.

SESIÓN	DISCIPLINA ARTÍSTICA	RESUMEN	REFERENTES ARTÍSTICOS	MATERIALES
HERE BE DRAGONS	Mapa colectivo	Creamos un mapamundi mural con noticias reales y monstruos fantásticos para visibilizar los silencios y miedos que aún marcan la representación del mundo.	Joaquín Torres García José Jurado Ben Kinsley	Mapamundi. Periódicos recopilados durante varias semanas. Dragones de mapas antiguos impresos. Tijeras. Pegamento.
NOTICIAS INVISIBLES	Archivo	Buscamos noticias alternativas sobre países invisibilizados para romper estereotipos y construir una mirada más justa y diversa.	Ignasi Aballí	Noticias impresas. Tijeras. Pegamento o cinta adhesiva. Cartulinas o papel grande para montar los listados. Lápices.
HACKEANDO ESTEREOTIPOS	*Collage* *Live Cinema*	Transformamos personajes de ficción mediante collage y narrativa colectiva para subvertir estereotipos y crear nuevas representaciones inclusivas.	The Yes Men	Impresión de archivo de dibujos animados de entretenimiento. Tijeras, celo y pegamento. Palos de madera que sirven como soporte. Música atmosférica que usar como banda sonora.
VIAJE INESPERADO	Deriva digital	Realizamos una deriva virtual por Google Street View para capturar imágenes sorprendentes y montar una exposición que cuestione nuestros imaginarios de viaje.	Jon Rafman	*Tablets*/Ipads con Google Maps y Google Earth instalados. Carpeta en la nube para archivar las fotografías/capturas de pantalla.
FRONTERA PLANETARIA	Dibujo Intervención en el espacio	Exploramos fronteras del mundo y diseñamos intervenciones artísticas que resignifican muros y límites como espacios de expresión y transformación.	Juan José Martín Andrés	*Tablets*/ordenadores portátiles. Folios A-4. Lápices de colores. Cinta para pegar los dibujos en la pared.
NEO-BABEL	Remix musical *Performance*	Creamos composiciones musicales con sonidos de países en conflicto y organizamos una fiesta escolar como ritual colectivo de unión y celebración cultural.	Antropoloops	*Tablets*/ordenadores portátiles. Equipo de sonido.

El proyecto comienza con las sesiones *Here be dragons* (Sesión 1) y *Noticias invisibles* (Sesión 2), que actúan como punto de partida. Las demás propuestas —*Hackeando estereotipos*, *Viaje inesperado*, *Frontera planetaria* y *NeoBabel* (Sesiones 3-6)— están diseñadas como actividades independientes, por lo que pueden implementarse de forma autónoma según las necesidades del aula.


HERE BE DRAGONS
(AQUÍ HAY DRAGONES)
¿QUIÉNES CONTROLAN LA INFORMACIÓN?
¿QUIÉN DECIDE QUÉ NOTICIAS SE PUBLICAN / SON DE INTERÉS?
¿QUÉ PAÍSES NO INTERESAN?
¿CUÁLES SÍ APARECEN?
¿POR QUÉ SON SIEMPRE LOS MISMOS?
Las claves del éxito de China
¿DE QUÉ NOTICIAS NO INTERESA HABLAR?
LOS DRAGONES SEÑALAN LUGARES DONDE NO HAY NOTICIAS DE PRENSA

Relatograma realizado como parte de la documentación del proyecto en el Colegio Ártica.

introducción

En los mapas antiguos, los dragones y monstruos marcaban territorios desconocidos y peligrosos que se recomendaba evitar por su amenaza. Los reyes, el clero y los comerciantes eran los creadores y beneficiarios de esos mapas, que parecían definir el mundo conocido. Sin embargo, valiéndose del temor a lo desconocido que inspiraban estas criaturas, ocultaban más de un tesoro o recurso valioso.

Here Be Dragons es un proyecto de cartografía crítica que invita al debate y despierta el pensamiento crítico trastocando las narrativas hegemónicas al preguntar:

¿Cuáles son los dragones del siglo XXI?

A través de seis sesiones, el alumnado se embarca en un proceso de investigación artística y reflexión colectiva que combina el análisis visual, el trabajo con herramientas digitales, la creación interdisciplinar y la exploración de temas como el poder, la representación, los estereotipos y las fronteras.

Partiendo de periódicos físicos recopilados durante varias semanas, se señalan los lugares relevantes para los medios ubicándolos en un mapamundi, marcando los países ausentes con dragones. La sorpresa ocurre al observar que, a pesar de ser noticias de distintas fechas, se repiten los mismos países y se omiten sistemáticamente otros. Este ejercicio se convierte en una puerta de entrada a la cartografía crítica, entendida como una práctica artística y social que cuestiona las representaciones oficiales del mundo, visibiliza lo que ha sido silenciado y propone nuevas formas de mirar el territorio.

A lo largo del proyecto, el alumnado analiza cómo los mapas han sido históricamente instrumentos de poder (Sesión 1), cómo los medios reproducen estereotipos y silencios (Sesión 2), y cómo estos imaginarios se filtran en la cultura visual cotidiana (Sesión 3). Se cuestionan los deseos de viaje y las representaciones turísticas (Sesión 4), se investigan las fronteras físicas y simbólicas que dividen el mundo (Sesión 5) y, finalmente, se celebra la diversidad cultural a través de la música como ritual colectivo de unión (Sesión 6).

Cada sesión incluye una acción artística que permite al alumnado expresar sus ideas de forma creativa, desde el *collage* y la intervención visual hasta la remezcla sonora y la creación de narrativas colectivas. El proyecto culmina con una exposición final y una fiesta escolar, donde se comparten los procesos y resultados, transformando el aula en un espacio de diálogo, imaginación y celebración de lo común en lo diferente.

objetivos educativos

OBJETIVOS GENERALES

1. **Fomentar el pensamiento crítico y la reflexión** mediante el análisis de situaciones de actualidad, promoviendo el debate respetuoso, la argumentación fundamentada y la toma de decisiones responsables ante conflictos sociales y éticos.

2. **Integrar metodologías artísticas como herramientas de investigación** para analizar temas relevantes de forma lúdica, visual y creativa, desarrollando la capacidad de reflexionar sobre problemáticas contemporáneas a través del arte.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Pensamiento crítico y medios de comunicación.

1. Analizar el papel del poder y los medios de comunicación en la construcción de la realidad, fomentando el debate argumentado y la reflexión crítica.

2. Identificar estereotipos presentes en productos culturales y de entretenimiento, desarrollando la capacidad de cuestionarlos y proponer narrativas alternativas inclusivas.

3. Introducir el concepto de estereotipo como herramienta de análisis social, promoviendo la reflexión sobre la diversidad y la igualdad.

4. Fomentar la autocrítica como parte del desarrollo personal y del pensamiento autónomo.

Investigación artística.

1. Analizar el papel del poder y los medios de comunicación en la construcción de la realidad, fomentando el debate argumentado y la reflexión crítica.

2. Identificar estereotipos presentes en productos culturales y de entretenimiento, desarrollando la capacidad de cuestionarlos y proponer narrativas alternativas inclusivas.

3. Introducir el concepto de estereotipo como herramienta de análisis social, promoviendo la reflexión sobre la diversidad y la igualdad.

4. Fomentar la autocrítica como parte del desarrollo personal y del pensamiento autónomo.

Tecnología, territorio y fronteras.

1. Explorar herramientas digitales como Google Maps mediante ejercicios de observación, captura de pantalla y análisis visual del territorio.

2. Mapear conflictos fronterizos del siglo XXI, representando tanto las fronteras visibles como las invisibles que nos dividen como sociedad.

competencias específicas

CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL:

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

• CM.1: Formular preguntas y realizar investigaciones sobre hechos y fenómenos del entorno.

• CM.3: Analizar críticamente la información procedente de diversas fuentes.

• CM.5: Comprender y respetar la diversidad social y cultural.

OBJETIVOS VINCULADOS:

• Analizar el papel del poder y los medios de comunicación en la construcción de la realidad, fomentando el debate argumentado y la reflexión crítica. (CM.3)

• Introducir el concepto de estereotipo como herramienta de análisis social, promoviendo la reflexión sobre la diversidad y la igualdad. (CM.5)

• Mapear conflictos fronterizos del siglo XXI, representando tanto las fronteras visibles como las invisibles que nos dividen como sociedad. (CM.1, CM.5)

EDUCACIÓN ARTÍSTICA:

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

• EA.1: Explorar y experimentar con materiales, técnicas y lenguajes artísticos.

• EA.2: Utilizar el arte como medio de expresión, comunicación y reflexión.

• EA.3: Valorar la diversidad cultural a través de manifestaciones artísticas.

OBJETIVOS VINCULADOS:

• Experimentar un proceso de investigación desde las artes visuales, sonoras y performativas como medio de exploración de la realidad. (EA.1, EA.2)

• Introducir la cartografía crítica como metodología artística y social para representar conflictos, vivencias y percepciones del entorno. (EA.1, EA.2)

• Remezclar músicas transfronterizas como forma de reflexión sobre la interculturalidad y los elementos que nos unen como humanidad. (EA.2, EA.3)

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

• LCL.2: Participar en interacciones orales con actitud cooperativa y respetuosa.

• LCL.4: Comprender e interpretar textos multimodales.

• LCL.6: Producir textos orales y escritos adecuados a diferentes contextos.

OBJETIVOS VINCULADOS:

• Identificar estereotipos presentes en productos culturales y de entretenimiento, desarrollando la capacidad de cuestionarlos y proponer narrativas alternativas inclusivas. (LCL.4, LCL.6)

• Fomentar la autocrítica como parte del desarrollo personal y del pensamiento autónomo. (LCL.2, LCL.6)

COMPETENCIA DIGITAL – HERRAMIENTAS TIC

COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

• CD.1: Buscar, seleccionar y analizar información digital de forma crítica.

• CD.3: Utilizar herramientas digitales para la creación de contenidos.

OBJETIVOS VINCULADOS:

• Explorar herramientas digitales como Google Maps mediante ejercicios de observación, captura de pantalla y análisis visual del territorio. (CD.1, CD.3)

Explorando herramientas digitales para realizar un remix sonoro en el CEIP República de Chile.

here be dragons

metodología educativa

26

La metodología de las sesiones se basa en un enfoque **activo, experiencial y crítico**, que combina el análisis visual, la creación artística y la reflexión colectiva.

Cada sesión se estructura en tres fases complementarias que permiten al alumnado construir conocimiento de forma significativa:

1. Análisis y debate a partir de imágenes y proyectos artísticos.
La sesión comienza con la observación y análisis de imágenes procedentes de la cultura visual contemporánea, mapas históricos, obras artísticas y proyectos de cartografía crítica. A través de preguntas detonantes, se estimula el pensamiento crítico y se fomenta el debate en el aula. Esta fase busca activar conocimientos previos, generar interrogantes y abrir múltiples lecturas sobre los temas tratados (poder, representación, territorio, estereotipos, etc.). Se incluye un anexo a esta guía con los referentes empleados a lo largo del proyecto.

2. Creación artística
A partir de las reflexiones surgidas en la primera fase, el alumnado desarrolla una obra artística individual o colectiva. Esta creación funciona como un dispositivo visual que permite profundizar en las preguntas planteadas, explorar nuevas perspectivas y expresar ideas de forma visual, creativa y poética. Se emplean diversas técnicas y lenguajes (dibujo, collage, fotografía, instalación, intervención digital, etc.), destacando la dimensión multidisciplinar del arte.

3. Puesta en común y reflexión final.

La sesión concluye con una puesta en común donde el alumnado comparte sus procesos, descubrimientos y creaciones. Este momento de diálogo permite consolidar aprendizajes, confrontar puntos de vista y valorar la diversidad de miradas. Se promueve una actitud de escucha activa, respeto y pensamiento crítico, reforzando la dimensión colectiva del aprendizaje.

Estudiantes del CEIP República de Chile ordenando capturas de pantalla para ser expuestas.

espacio y temporalización

El proyecto está compuesto por 6 sesiones que corresponden a 6 acciones artísticas diferentes. Las sesiones están diseñadas para desarrollarse en el aula ordinaria, adaptada para el trabajo en grupos. Las mesas se dispondrán en grupos de 3 o 4 estudiantes, favoreciendo la interacción, el diálogo y la construcción colectiva del conocimiento.

Se recomienda que cada acción artística se lleve a cabo en un bloque de al menos 1 hora y 30 minutos, equivalente a dos sesiones lectivas consecutivas. Esta ampliación del tiempo permite:

• Profundizar en los contenidos sin interrupciones.

• Desarrollar procesos creativos y de investigación con mayor fluidez.

•Fomentar la reflexión y el debate sin fragmentar la dinámica del grupo.

Se recomienda una frecuencia de una o dos sesiones semanales, integradas dentro del horario de áreas como Conocimiento del Medio, Educación Artística, Lengua Castellana o Valores Sociales y Cívicos, según el enfoque interdisciplinar del proyecto.

desarrollo: descripción de las sesiones

Sesión 1: Here Be Dragons 32
Sesión 2: Noticias invisibles 45
Sesión 3: Hackeando estereotipos 55
Sesión 4: Viaje inesperado 62
Sesión 5: Frontera planetaria 71
Sesión 6: Neo-Babel 80

Sesión 1: Here Be Dragons

Esta sesión introduce la cartografía crítica como herramienta para cuestionar cómo representamos el mundo. A través del análisis de mapas antiguos y digitales, el alumnado reflexiona sobre el mapa como construcción cultural y política. Se exploran sus usos históricos como instrumento de poder, sus distorsiones simbólicas y su papel en la geopolítica actual. La sesión culmina con una intervención artística en la que se visibilizan los silencios mediáticos mediante “dragones del siglo XXI”, representando los miedos y prejuicios que aún marcan nuestras formas de ver el mundo.

Sesión 1:
Here Be Dragons

Analisis y debate.

Al tratarse de una primera sesión que introduce el proyecto, este apartado se presenta con un desarrollo más amplio que en las sesiones posteriores. Se proponen diversos mapas históricos y proyectos artísticos que permiten comprender la dimensión política de la cartografía, y se plantea una definición de cartografía crítica.

¿Para qué sirven los mapas?

La sesión comienza con la observación del mapa rupestre de Bedolina, en Italia, una representación grabada en piedra que nos invita a imaginar cómo los seres humanos de la prehistoria entendían y representaban su entorno. A través de sus símbolos y grabados, el alumnado reflexiona sobre las posibles funciones de los mapas en aquel tiempo: orientarse, comerciar, conocer el territorio, protegerse de catástrofes naturales o defenderse ante amenazas externas. Esta primera aproximación activa conocimientos previos y despierta la curiosidad, abriendo paso a una mirada crítica sobre los mapas como construcciones culturales.

Sesión 1:
Here Be Dragons

¿Quién encargaba los mapas?

A continuación, se plantea una reflexión sobre el papel histórico de la cartografía como instrumento de poder. Durante la Edad Media, los mapas eran considerados información clasificada, reservada a la inteligencia del Estado. Su posesión sin autorización podía conllevar penas de prisión o incluso la muerte. Esta parte de la sesión permite al alumnado comprender que los mapas no solo representan el territorio, sino que también reflejan relaciones de poder, intereses políticos y económicos. Se introduce el conocido dicho "el conocimiento es poder" para reforzar la idea de que el acceso a la información geográfica ha estado históricamente limitado a élites como el clero, la monarquía o los grandes comerciantes.

¿Cómo surgió Google Earth?

Esta parte de la presentación se centra en el análisis de Google Earth como ejemplo contemporáneo de cartografía digital. Se plantea una pregunta detonante:

- ***¿Cómo creéis que surgió esta herramienta?***

Sesión 1: Here Be Dragons

A partir de ahí, se explica que su desarrollo inicial estuvo vinculado a fines militares, impulsado por la CIA. Se invita al alumnado a observar cómo algunas zonas del planeta aparecen con mayor nivel de detalle que otras, y se relaciona este hecho con el contexto geopolítico posterior al 11 de septiembre de 2001, cuando Oriente Medio se convirtió en una región de especial interés estratégico.

- ***¿Qué ocurre cuando un gobierno no quiere que ciertas zonas sean visibles?***

Esto da pie a hablar de las áreas censuradas o pixeladas en los mapas digitales, y cómo la cartografía sigue siendo, en muchos casos, una herramienta de control, vigilancia y representación ideológica.

La cartografía como construcción cultural.

Antes de la existencia de satélites y fotografía aérea, el dibujo y la pintura eran las únicas formas de representar el mundo. Los mapas, como cualquier imagen, son una simplificación de la realidad, y toda simplificación responde a un esquema

Sesión 1:
Here Be Dragons

mental, a una visión del mundo. En la Europa medieval, la cartografía estaba profundamente condicionada por las creencias religiosas, hasta que la ciencia comenzó a transformar esa representación hacia una visión más empírica.

Se analiza el "Atlas de Idrisi", también conocido como Tabula Rogeriana (s.XII), encargado por un noble siciliano a cartógrafo ceutí Al-Idrisi, en el que Sicilia aparece desproporcionadamente grande. Se invita al alumnado a reflexionar:

- ***¿Por qué se representa así?***

- ***¿Qué intereses hay detrás de esa decisión?***

A través de la web *The True Size*, una herramienta web interactiva que permite comparar el tamaño real de los países del mundo corrigiendo las distorsiones del mapa de proyección de Mercator, se exploran las distorsiones del mapamundi actual, revelando cómo incluso hoy, la representación del mundo está cargada de sesgos.

Sesión 1:
Here Be Dragons

¿Quién decide qué está arriba o abajo?

A través de la obra *América Invertida* de Joaquín Torres García, un mapa que subvierte la orientación tradicional del hemisferio sur como "abajo", se plantea el dibujo artístico de un mapa como un gesto transgresor que cuestiona la jerarquía simbólica entre norte y sur. Se fomenta el debate:

- ***¿Qué significa estar por encima o por debajo?***
- ***¿Quién decide la orientación del mundo?***

A partir de aquí, se introduce una reflexión crítica sobre el relato histórico del "descubrimiento" de América, contrastando la versión oficial con la perspectiva de los pueblos indígenas. Se invita al alumnado a cuestionar:

- ***¿Qué culturas se perdieron?***
- ***¿Por qué era conveniente tachar a los pueblos originarios de salvajes?***
- ***¿Quién escribe la historia?***

Sesión 1: Here Be Dragons

La cartografía crítica como herramienta artística.

Finalmente, se presenta la cartografía crítica como una práctica artística contrahegemónica que busca visibilizar lo que no forma parte de la representación oficial del mundo. Se analizan dos ejemplos contemporáneos:

- **José Jurado** *(Sendero ciego)*: acción urbana en Cartagena donde personas con discapacidad visual guían recorridos sensoriales por la ciudad, revelando otras formas de percibir el espacio.

- **Ben Kinsley** *(Google Street Performance)*: intervención colaborativa en Pittsburgh donde vecinas y vecinos escenifican situaciones inesperadas para alterar la representación estandarizada de Google Street View.

¿Dónde están los dragones?

Como cierre de la presentación, se introduce la expresión medieval *Here Be Dragons*, que marcaba en los mapas antiguos zonas desconocidas o peligrosas. Se reflexiona sobre cómo el miedo y el desconocimiento eran utilizados para ocultar recursos o territorios estratégicos. Este es el punto de partida de la primera actividad de

Sesión 1:
Here Be Dragons

investigación: a partir de periódicos recientes, el alumnado localiza en un mapamundi los lugares que aparecen en las noticias. Se observa que ciertos países se repiten constantemente, mientras que otros permanecen invisibles. Esta dinámica sirve como detonante para debatir:

- ***¿Qué países no interesan a los medios?***

- ***¿Cuáles sí interesan? ¿Por qué son siempre los mismos?***

- ***¿Quién decide qué noticias son de interés o no? ¿De qué noticias no interesa hablar?***

- ***¿Quiénes controlan la información?***

- ***¿Qué estereotipos se asocian a cada país?***

- ***¿Qué brechas separan unas regiones de otras?***

Sesión 1:
Here Be Dragons

Creación artística

La sesión culmina con una intervención artística inspirada en los antiguos mapas medievales, donde los territorios desconocidos eran ocupados por dragones y monstruos. Hoy, esos “dragones del siglo XXI” nos ayudan a pensar en los miedos, prejuicios y silencios que siguen marcando la forma en que representamos el mundo.

Sesión 1: Here Be Dragons

Paso 1: Recorte de noticias.

El alumnado trabaja con periódicos físicos de días aleatorios recolectados durante varias semanas. Cada estudiante o grupo recorta titulares que mencionen países o regiones del mundo. Se anima a seleccionar noticias de temáticas variadas (política, cultura, deportes, conflictos, medioambiente, etc.).

Preguntas para la reflexión:

- ***¿Quién decide qué noticias son importantes o no?***
- ***¿De qué noticias no interesa hablar?***

Trump indulta a una mujer encarcelada gracias a la petición de Kim Kardashian
Brotes de una nueva oposición en las Canitadas de Moscú
Exteriores destituye a cuatro 'embajadores' del 'procés' en Europa
Puigdemont huye a Bélgica
Puigdemont, que se acusado de

Recortando noticias de los periódicos en el Colegio Ártica.

Sesión 1:
Here Be Dragons

Paso 2: Mapeo de la información.

Sobre un gran mapamundi mural colocado en el aula, el alumnado sitúa las noticias recortadas en los países correspondientes. Los recortes se van pegando unos sobre otros como estrategia visual para representar la acumulación de noticias en ciertas áreas del mundo. No es necesario que se lean los titulares, lo que nos interesa es observar qué regiones aparecen con frecuencia y cuáles están ausentes.

Preguntas para la reflexión:

- ***¿Por qué hay ciertos países que nunca aparecen en los medios de comunicación?***
- ***¿Quiénes seleccionan las noticias que se muestran en los medios de comunicación?***

Javi Fernández es el rey de Europa
Holanda, campeona de Europa, pone a prueba a España
Bélgica muestra pegada
Donde están los socios de Macron?
Sánchez promete un Gobierno "modernizador y europeo"
"Regresaré en España y corre
«Mariano, llegó la hora de dejarlo»
Anticapitalistas pide repetir el modelo de Ahora Madrid en la Comunidad
"Los romántic estarán con Marruecos"
Poderosa Muguruz
Un modelo policial para mejorar la convivencia
preparan para 2019
Italia: lo firmó ayer el Inter

Titulares acumulados sobre Europa en el mapa realizado en el Colegio Ártica.

Sesión 1:
Here Be Dragons

Paso 3: Monstruos para lo invisible.

Una vez identificados los países o regiones que no aparecen en las noticias, se ofrece al alumnado una colección impresa de dragones de mapas antiguos (siglos XV-XVII), y se invita a recortar los monstruos y criaturas fantásticas para señalar territorios desconocidos o peligrosos. Estos monstruos se colocan sobre los países invisibilizados en el mapamundi.

Preguntas para la reflexión:

¿Qué simbolizan los dragones del siglo XXI? ¿Existe algún parecido con el mapamundi del PIB (países ricos y pobres)?

¿Qué miedos o prejuicios actuales podrían estar representando hoy esos monstruos?

"Los romántic s del fútbol estarán con Marruecos"
La revuelta de Ramadán de los jóvenes jor nos
Interceptados seis yihadistas españoles y una familia que intentaban retornar desde Siria

Monstruos y dragones en África en el mapa del Colegio Ártica.

Sesión 1: Here Be Dragons

Tarea para casa

Como continuación, se propone una investigación individual: buscar y traer al aula una noticia actual sobre alguno de los países "con dragones", es decir, aquellos que no aparecían en los periódicos analizados. El objetivo es romper con la invisibilidad mediática y descubrir otras realidades posibles.

Materiales necesarios

- Mapamundi (se puede proyectar un mapamundi sobre papel continuo y dibujar las siluetas de los países).
- Periódicos (distintas editoriales) recopilados durante varias semanas.
- Dibujos de dragones de mapas antiguos impresos.
- Tijeras.
- Pegamento.

Sesión 2: Noticias invisibles

En esta sesión, el alumnado analiza cómo los medios de comunicación construyen imágenes parciales y estereotipadas de ciertos países. A partir de noticias recopiladas en casa sobre regiones invisibilizadas, se identifican patrones narrativos y se reflexiona sobre sus consecuencias. Se introduce el concepto de estereotipo y se analiza su uso histórico en representaciones coloniales. Finalmente, se investiga y comparte información alternativa que rompa con esas visiones simplificadas, fomentando una mirada más crítica, diversa y justa sobre el mundo.

Sesión 2:
Noticias invisibles

Analisis y debate.

La sesión comienza con puesta en común de la tarea propuesta para realizar en casa: búsqueda de noticias relacionadas con países invisibilizados en los medios de comunicación.

El alumnado comparte las noticias que han coleccionado. Se plantea la pregunta: *¿Qué tienen en común las noticias que se difunden sobre estos países?* En la pizarra se recopilan los temas más recurrentes y se analiza el tipo de contenido que predomina. De forma general, se observa que las noticias sobre Latinoamérica suelen centrarse en desastres naturales, violencia o conflictos armados; las de Oriente Medio en terrorismo o conflictos religiosos; y las de Australia en deportes, especialmente tenis.

Este análisis da pie a una reflexión crítica: *¿Qué consecuencias tiene asociar un territorio a un tipo concreto de noticia?* Se debate cómo la repetición de narrativas negativas puede influir en la percepción global de un país y en la

Sesión 2:
Noticias invisibles

autoestima de sus habitantes. Se plantea una pregunta detonante:

- ***¿Qué imagen tienen de España en otros países? ¿Estarías de acuerdo con esa imagen?***

A partir de este diálogo, se introduce el concepto de estereotipo como una definición arbitraria y simplificada que se asocia a un grupo o territorio. Se analiza un grabado neerlandés del siglo XVIII que representa a los habitantes de África, América y Asia como salvajes, mientras que los europeos aparecen con ropajes lujosos y símbolos de cultura. Se fomenta el debate con preguntas como:

- ***¿Por qué se quería dar esa impresión?***
- ***¿Creéis que todos los alemanes eran así?***
- ***¿Por qué se representa solo a una clase social concreta?***
- ***¿Qué efecto produce ese contraste?***
- ***¿En qué benefició a Europa que otros pueblos fueran considerados salvajes?***

Sesión 2:
Noticias invisibles

Se cuestiona también el concepto de "civilización", planteando si realmente es menos salvaje que las culturas que respetaban el equilibrio con la naturaleza, considerando fenómenos como las guerras o la crisis ecológica.

Para cerrar la sesión, el alumnado investiga con ordenadores noticias alternativas sobre los mismos países, buscando ejemplos que rompan con los estereotipos. Estas noticias se comparten en grupo, fomentando una mirada más diversa, justa y crítica sobre la representación mediática global.

1 BUSCAR NOTICIAS DE PAÍSES INVISIBILIZADOS
¿QUÉ TIENEN EN COMÚN?
* DESASTRES NATURALES
* GUERRAS
* CATÁSTROFES
La increíble boda colectiva con árboles en México y el desafío a Donald Trump
¿QUÉ CREEIS QUE PASA SI LA POBLACIÓN SÓLO ESCUCHA NOTICIAS MALAS? ¡¡QUE VIVIMOS CON MIEDO!!

Sesión 2:
Noticias invisibles

Creación artística.

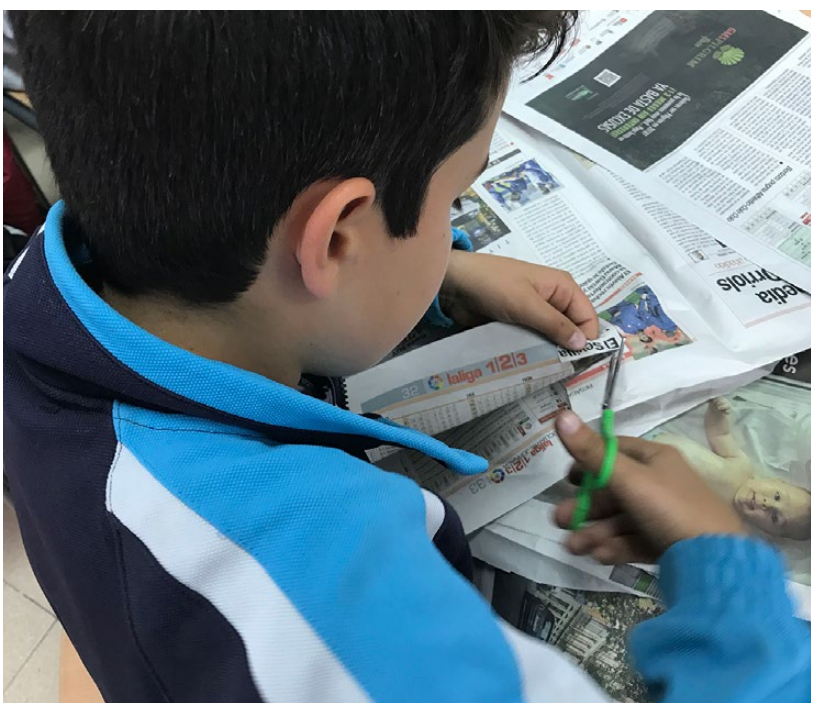
Para esta acción artística partimos del trabajo del artista Ignasi Aballí, que utiliza palabras y cifras tomadas de los periódicos para reflexionar sobre cómo se representa la realidad en los medios.

Desde 1997, Aballí ha trabajado en una serie llamada *Listados,* donde recopila titulares y los organiza por temas. El resultado son listas de palabras y números que, aunque parecen neutros, muestran cómo muchas veces reducimos a las personas y los hechos a simples estadísticas, perdiendo de vista su complejidad.

En esta línea, presentamos su obra *Sin papeles* (2007), en la que recorta cifras relacionadas con distintas nacionalidades. Esta pieza nos invita a pensar en la información que no aparece y cómo, al intentar completarla, solemos recurrir a estereotipos. Es una forma de hacernos conscientes de los prejuicios que podemos tener sin darnos cuenta.

Sesión 2:
Noticias invisibles

Proponemos al alumnado crear listado de palabras que se repiten en las noticias que han recopilado. Si provienen de medios digitales, conviene trabajar con los textos impresos, empleando una fuente tipográfica de gran tamaño para poder recortar y manipular las palabras.



Recortando palabras de noticias (en esta ocasión se realizó la búsqueda de imágenes con periódicos) en el Colegio Ártica.

Sesión 2: Noticias invisibles

Paso 1: Selección de palabras clave.

Se pide al alumnado que lea detenidamente las noticias que han recopilado. Deben subrayar o marcar aquellas palabras que consideren más importantes o repetitivas, es decir, las que resumen el contenido o se repiten con frecuencia. Pueden ser sustantivos o adjetivos. Si las palabras llevan cifras asociadas, deben incluirse.

Paso 2: Recorte de palabras.

Una vez seleccionadas, deben recortar las palabras directamente del texto impreso. Es recomendable que las noticias estén impresas con una fuente grande para facilitar el recorte y la manipulación.

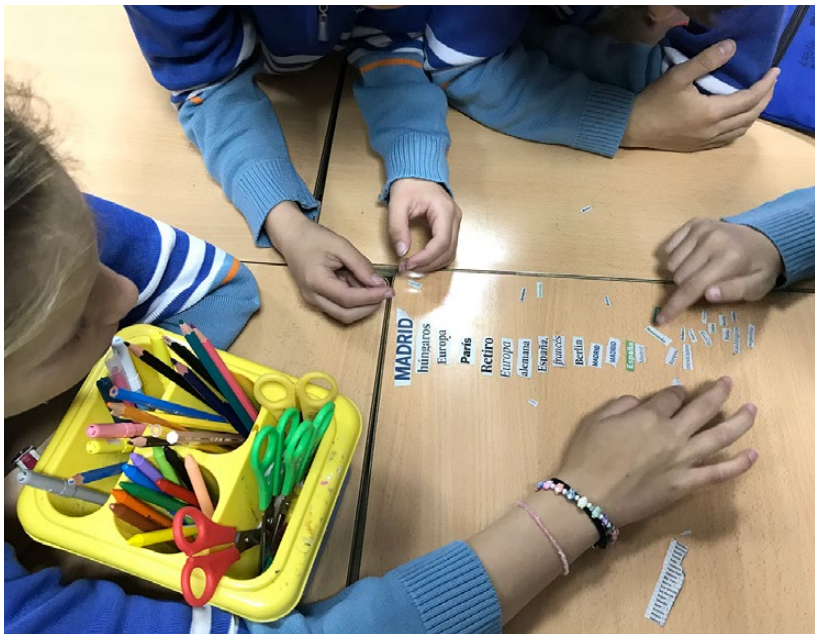
Paso 3: Recorte de palabras.

Con las palabras recortadas, el alumnado creará listados temáticos. Una opción es organizar las palabras por país o región, según el contenido de las noticias. También pueden agruparlas por tipos de noticias (deportes, catástrofes naturales, etc.) u ordenarlas de mayor a menor tamaño, evidenciando las jerarquías.

Sesión 2: Noticias invisibles

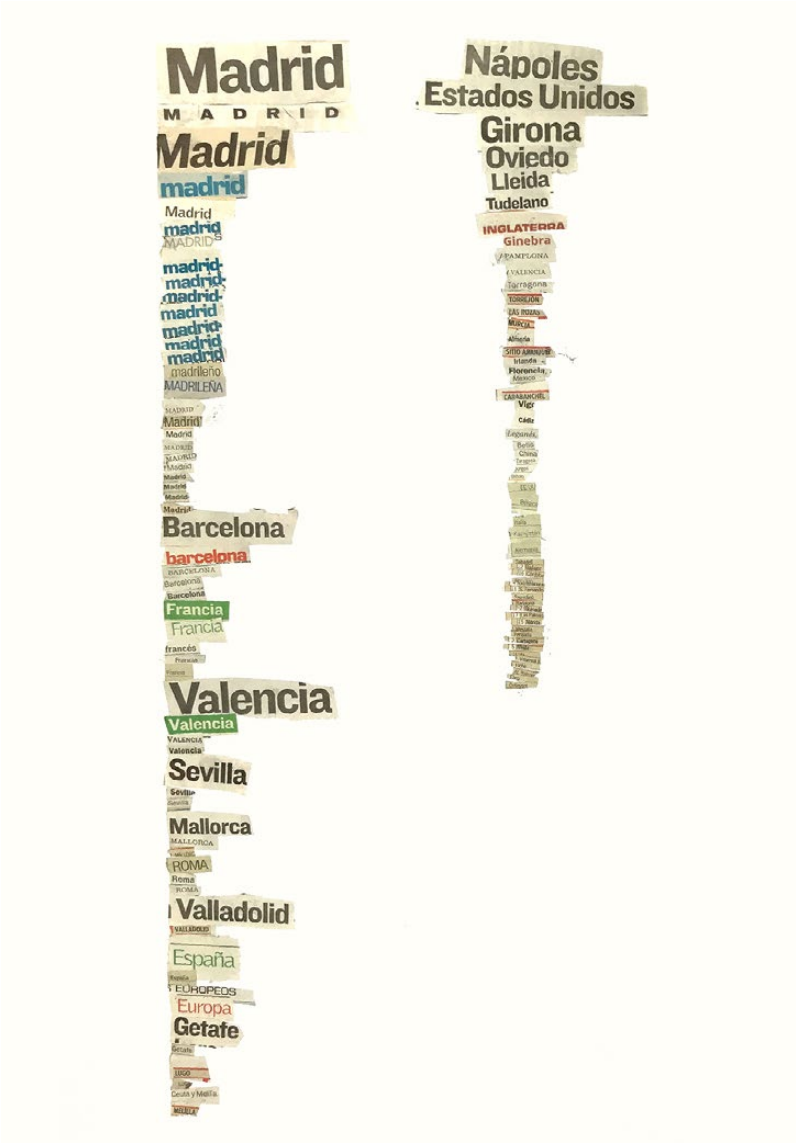
Paso 4: Exposición y juego colectivo.

Los listados se pueden pegar en las paredes del aula o en un espacio común del centro. Se puede invitar a otros grupos de estudiantes y al profesorado a observar los listados y tratar de adivinar a qué país o región hace referencia cada uno, solo a partir de las palabras seleccionadas. Esto abre la puerta a una reflexión sobre los estereotipos y las imágenes que construimos a partir del lenguaje mediático.



Clasificando palabras por temáticas en el Colegio Ártica.

Sesión 2:
Noticias invisibles



Creación de listados a partir de palabras recortadas en el Colegio Ártica.

Sesión 2: Noticias invisibles

Materiales necesarios

- Noticias impresas.
- Tijeras.
- Pegamento o cinta adhesiva.
- Cartulinas o papel grande para montar los listados.

Sesión 3: Hackeando estereotipos

Esta sesión invita al alumnado a identificar y cuestionar los estereotipos presentes en la cultura visual que consumen a diario. A través del análisis de juguetes, dibujos animados y series, se reflexiona sobre cómo se construyen y reproducen imágenes simplificadas de género, raza o clase. Como respuesta creativa, se propone una acción artística de remezcla visual y narrativa, en la que el alumnado transforma personajes de ficción y crea historias colectivas no estereotipadas. La actividad culmina con una presentación escénica y una reflexión final sobre los prejuicios inconscientes y el poder del arte para subvertirlos.

Sesión 3:
Hackeando esterotipos

Analisis y debate.

Tras haber analizado los estereotipos que reproducen las noticias de los medios de comunicación, esta sesión se adentra en la cultura visual cotidiana que consume el propio alumnado.

Se parte de una pregunta clave:

¿Qué estereotipos consumimos sin darnos cuenta?

Se recuerda que los estereotipos son imágenes simplificadas, exageradas y reduccionistas que se aplican a personas o grupos, y que muchas veces los interiorizamos sin ser conscientes de ello.

A continuación, se realiza el visionado de una acción del colectivo activista The Yes Men quienes, a través del proyecto *Barbie Liberation Organization*, intervinieron muñecos Barbie y G.I. Joe intercambiando sus chips de voz. Estas muñecas y figuras de acción, ya modificadas, fueron devueltas a las tiendas para ser vendidas como si nada.

Sesión 3:
Hackeando esterotipos

Se plantea al alumnado:

¿Por qué creéis que intervinieron estos juguetes?

¿Qué estereotipos están cuestionando?

¿Qué preguntas nos lanza esta acción?

A continuación, se analiza una selección de dibujos animados y series infantiles que representan personajes de distintas nacionalidades (lo ideal es incluir además aquellas que el alumnado consume). El alumnado identifica los estereotipos presentes en los personajes: género, raza, clase social, acentos, roles, etc.

Sesión 3:
Hackeando esterotipos

Creación artística

Como respuesta creativa al análisis de estereotipos en la cultura visual, se propone una acción artística de remezcla visual.

Cada alumno o alumna selecciona uno o varios personajes de ficción y los transforma mediante la técnica del collage, modificando sus atributos, roles o contextos. El objetivo es subvertir los estereotipos detectados y generar nuevas representaciones más diversas, inclusivas y críticas.

Princesas fortachonas realizadas por alumnas del CEIP República de Chile. Se ha añadido un palito para poder usarlas como marionetas en la segunda parte de la actividad.

Sesión 3:
Hackeando esterotipos

En la segunda parte de la actividad, el alumnado trabaja con estos personajes remezclados para desarrollar una historia colectiva no estereotipada. Esta narrativa se convierte en un espacio de exploración creativa donde se ponen a prueba los imaginarios geográficos que hemos interiorizado. Los estereotipos funcionan como categorías inconscientes que simplifican la realidad. Cuando improvisamos una historia —especialmente sin experiencia previa— es habitual que afloren esos esquemas mentales que hemos absorbido a lo largo de nuestra vida. Este ejercicio permite desenmascarar prejuicios y valores implícitos relacionados con el lugar de procedencia de las personas, ayudando al alumnado a tomar conciencia de cómo se construyen sus opiniones y representaciones del mundo.

Escenografía creada para la sesión de live cinema en el Colegio Ártica.

Sesión 3: Hackeando esterotipos

Para llevar a cabo esta segunda parte se proponen los siguientes pasos:

Paso 1: Localización

Los personajes remezclados se sitúan en sus países de origen o en lugares ficticios. Se reflexiona sobre cómo se representan esos espacios y qué imágenes mentales asociamos a ellos.

Paso 2: Creación de la historia

Se construye una narrativa en la que los personajes viajan por distintos países o contextos, enfrentándose a situaciones que desafían los estereotipos tradicionales. Se fomenta la imaginación, el humor y la empatía. Para estructurar la historia se recomienda inspirarse en "el viaje del héroe" de Joseph Campbell, un patrón o fórmula narrativa subyacente en la mayoría de relatos.

Paso 3: Presentación escénica

La historia se presenta mediante la técnica del live cinema, una narración improvisada en directo, utilizando una webcam, un proyector y recursos sonoros (efectos, música, voces). Esta puesta en escena permite experimentar con el lenguaje audiovisual y la oralidad.

Sesión 3: Hackeando esterotipos

Paso 4: Reflexión final

Se analiza colectivamente si, incluso sin intención, han aparecido estereotipos en las historias creadas. Se abre un espacio de diálogo para identificar prejuicios inconscientes y valorar la capacidad del arte para cuestionarlos.

Materiales necesarios

- Imágenes de personajes impresas.
- Tijeras.
- Pegamento o cinta adhesiva.
- Palitos.
- Cañón de proyección.
- Ordenador.
- Webcam.

Sesión 4: Viaje inesperado

Esta sesión invita al alumnado a cuestionar sus deseos de viaje y a explorar cómo los medios y la tecnología moldean nuestra percepción del mundo. A través de una deriva virtual con Google Street View y el análisis del proyecto artístico 9 *Eyes* de Jon Rafman, se descubren imágenes sorprendentes que escapan a los estereotipos turísticos. La actividad culmina con una exposición colectiva de capturas de pantalla, comparando lugares deseados con regiones invisibilizadas, y reflexionando sobre cómo la mirada digital también selecciona, omite y construye imaginarios.

Sesión 4:
Hackeando esterotipos

Analisis y debate.

¿Qué lugar del mundo te gustaría conocer? ¿Por qué ese y no otro? ¿De dónde crees que nace ese deseo? **Estas preguntas nos invitan a reflexionar sobre cómo se construyen nuestras aspiraciones geográficas y qué papel juegan los medios, la publicidad o las redes sociales en esa construcción.**

Muchos de los lugares que soñamos visitar forman parte de lo que podríamos llamar el imaginario mediático global: ciudades icónicas, paisajes de postal, destinos turísticos repetidos una y otra vez. Pero *¿cuántos otros lugares quedan fuera de ese mapa de deseos? ¿Cuántos siguen siendo "dragones", es decir, espacios invisibles, desconocidos o estigmatizados?*

Para explorar esta idea, trabajamos con Google Street View, una herramienta digital que permite recorrer virtualmente calles de todo el mundo a través de imágenes panorámicas captadas por cámaras montadas en coches. Aunque se presenta como una tecnología objetiva y neutral, también

Sesión 4:
Hackeando esterotipos

selecciona, encuadra y omite. ¿Qué vemos y qué no vemos cuando navegamos por sus imágenes?

El artista Jon Rafman se apropia de esta herramienta en su proyecto *9 Eyes*, donde recopila capturas insólitas tomadas por las nueve lentes de las cámaras de Google. Estas imágenes, muchas veces accidentales, revelan fragmentos inesperados de la vida cotidiana: momentos absurdos, poéticos o inquietantes que escapan al control del algoritmo. A través de esta colección, Rafman nos invita a mirar de otro modo, a descubrir lo extraordinario en lo aparentemente banal y a cuestionar la supuesta objetividad de las tecnologías que usamos para representar el mundo.

De manera individual se propone explorar la colección, elegir una imagen y contestar a las siguientes preguntas:

¿Qué crees que ha sucedido en la imagen?

¿Por qué crees que esta imagen llama la atención?

¿Qué nos dice sobre la forma en que miramos ese lugar concreto del mundo?

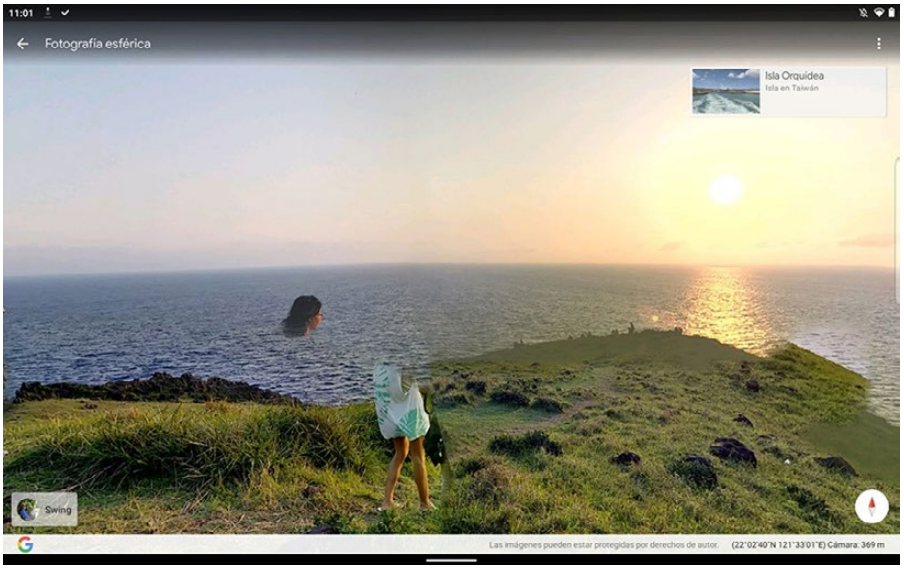
Sesión 4:
Hackeando esterotipos

Creación artística

La deriva, entendida como una práctica artística y pedagógica, consiste en explorar un territorio —físico o virtual— sin un rumbo fijo, guiándose por la intuición, la curiosidad o el azar.

Esta metodología, inspirada en el arte contemporáneo y en los planteamientos de la psicogeografía, permite descubrir nuevas formas de mirar, cuestionar lo cotidiano y activar una actitud crítica y creativa frente al entorno.

Captura de pantalla realizada por estudiantes del CEIP República de Chile.



Capturas de pantalla realizadas por estudiantes del CEIP República de Chile.

Sesión 4: Hackeando esterotipos

Paso 1: Deriva virtual por Google Street View.

Se pide al alumnado que acceda a Google Street View y realice una "deriva virtual" por dos tipos de lugares:

• Lugares que desean visitar (por interés personal, cultural, turístico, etc.).

• Países o regiones invisibilizados en los medios (identificados previamente como "con dragones").

Preguntas para la reflexión:

¿Qué lugar del mundo deseas visitar? ¿Por qué ese y no otro?

¿Qué otros lugares se te ocurren? ¿De dónde crees que viene ese deseo?

Paso 2: Captura de imágenes

Se pide al alumnado que realice capturas de pantalla de escenas que generen extrañamiento: imágenes inesperadas, sorprendentes o que contradigan sus expectativas. Se les anima a cuidar el lenguaje fotográfico, fomentando así una mirada artística. Se puede solicitar que seleccionen entre tres y cinco imágenes para compartir o analizar en grupo.

Sesión 4: Hackeando esterotipos

Preguntas para la reflexión:

¿Qué ves en estas imágenes que no esperabas?

¿Qué tipo de representación ofrece Google Street View de estos lugares?

Paso 3: Exposición y reflexión colectiva.

Una vez seleccionadas las capturas de pantalla, se propone al alumnado pensar cómo exponer visualmente sus descubrimientos. Pueden organizar las imágenes en un mural físico o digital, clasificándolas por temas (lugares deseados/lugares invisibilizados), emociones que provocan o elementos que les llamaron la atención.

Capturas de pantalla realizadas por estudiantes del CEIP República de Chile.

Sesión 4:
Hackeando esterotipos

Se puede utilizar:

- Un mapamundi mural donde se ubiquen las imágenes con hilos o etiquetas.

- Un mapa digital colaborativo.

- Una galería en el aula con pie de foto reflexivo.

Tras la exposición, se realiza una reflexión grupal guiada para compartir impresiones, comparar miradas y detectar patrones comunes o contradicciones.

Preguntas para la reflexión:

¿Qué diferencias observamos entre los lugares deseados y los invisibilizados?

¿Qué tipo de imágenes predominan en cada grupo?

¿Qué descubrimientos hemos hecho sobre nuestros propios deseos o prejuicios?

¿Cómo influye la tecnología en la forma en que miramos el mundo?

Sesión 4:
Hackeando esterotipos

Materiales necesarios

• Tablets/Ipads con Google Maps y Google Earth instalados.

• Carpeta en la nube para archivar las fotografías/capturas de pantalla.

Sesión 4:
Hackeando esterotipos

Sesión 5: Frontera planetaria

Esta sesión aborda las fronteras como heridas físicas y simbólicas en el territorio. A partir del caso del muro entre EE. UU. y México y del Muro de Berlín, se reflexiona sobre el poder de los muros como herramientas de control y sobre el potencial del arte para resignificarlos. El alumnado realiza una deriva virtual por fronteras visibles e invisibles del mundo, analiza sus representaciones y diseña intervenciones artísticas que cuestionen su existencia o significado. La sesión invita a imaginar otras formas de habitar y representar los límites.

Sesión 5:
Frontera planetaria

Analisis y debate.

En marzo de 2018, durante su primer mandato como presidente de Estados Unidos, Donald Trump visitó San Diego, California, para inspeccionar ocho prototipos de muro fronterizo entre Estados Unidos y México. Estos modelos, construidos por diferentes empresas, variaban en materiales y diseño (concreto, metal o combinaciones) y fueron evaluados como posibles soluciones para reforzar la frontera sur del país, a la cual denominó una herida abierta.

Se presenta esta noticia al alumnado como punto de partida para reflexionar sobre el uso de los muros como herramienta de control migratorio y territorial. Se muestran imágenes de los prototipos y se plantean las siguientes preguntas:

¿Qué mensaje transmite un muro como solución a un conflicto?

¿Qué otras formas de frontera existen además de las físicas?

Sesión 5:
Frontera planetaria

¿Quién decide dónde y cómo se trazan las fronteras?

¿Qué intereses políticos, económicos o históricos hay detrás de ciertas fronteras?

¿Qué consecuencias tienen las fronteras en la vida de las personas que viven cerca de ellas?

Para enriquecer el debate, se introduce el caso del Muro de Berlín, uno de los símbolos más potentes del siglo XX. Construido en 1961 para dividir Berlín Oriental y Occidental, con el paso del tiempo, se transformó en un soporte artístico. Especialmente en su lado occidental fue intervenido por artistas, activistas y ciudadanos anónimos que lo convirtieron en un lienzo de protesta, memoria y expresión. Estas intervenciones artísticas desafiaban el poder del muro, resignificándolo como espacio de denuncia y creatividad.

¿Puede el arte transformar el significado de una frontera?

¿Qué tipo de intervenciones artísticas conoces o imaginarías para un muro actual?

Sesión 5:
Frontera planetaria

Creación artística

En esta ocasión se vuelve a proponer realizar una deriva virtual para observar cómo se representan las fronteras en herramientas digitales como Google Earth y Street View. A través de la exploración virtual, el dibujo y la creación artística, se busca reflexionar sobre los distintos tipos de fronteras —visibles e invisibles— y cómo estas influyen en nuestra forma de entender el mundo.

Paso 1: Deriva virtual.

Se propone al alumnado explorar en Google Earth y Street View diferentes fronteras del mundo: algunas visibles (muros, vallas, ríos) y otras invisibles (culturales, económicas, simbólicas). Se les anima a buscar ejemplos de:

- Fronteras dentro de la Unión Europea.
- Fronteras naturales (cordilleras, desiertos, ríos)
- Fronteras en conflicto (Israel-Palestina, Corea del Norte y del Sur, Ucrania-Rusia, etc.)

Sesión 5:
Frontera planetaria

Preguntas para la reflexión:

¿Cómo se ven estas fronteras desde el satélite o a pie de calle?

¿Qué elementos las marcan? ¿Qué se oculta o se muestra?

Capturas de distintas fronteras realizadas por estudiantes en el Colegio Ártica.

Sesión 5: Frontera planetaria

Paso 1: Captura y análisis de imágenes.

Cada estudiante realiza capturas de pantalla de las fronteras exploradas y selecciona una o dos que le parezcan especialmente significativas. Luego, se comparten en grupo.

Preguntas para la reflexión:

¿Qué ves en estas imágenes que no esperabas?

¿Qué tipo de representación ofrece Google de estos lugares?

Sesión 5:
Frontera planetaria

Capturas de distintas fronteras realizadas por estudiantes en el Colegio Ártica.

Sesión 5: Frontera planetaria

Paso 3: Frontera planetaria.

Se invita al alumnado a representar visualmente los distintos tipos de fronteras que han investigado durante la deriva virtual: físicas, simbólicas, naturales, invisibles, entre otras. Para inspirar esta creación, se presenta como referencia la obra *Nuestro Norte es el Sur/La línea* (2018) del artista Juan José Martín Andrés, una instalación compuesta por recortes de fronteras extraídos de un atlas, dispuestos en una línea continua que cuestiona la forma en que representamos y entendemos el mundo.

Siguiendo esta idea, cada estudiante realiza una obra individual que represente una frontera significativa. Una vez finalizadas, todas las piezas se colocan en la pared formando una línea continua colectiva, dando lugar a una gran instalación titulada *Frontera planetaria*: un mural fragmentado y diverso que refleja las múltiples formas en que las fronteras nos atraviesan y nos conectan.

Sesión 5:
Frontera planetaria

Para finalizar se propone recorrer la instalación comentando los siguientes aspectos:

¿Qué frontera has representado y por qué?

¿Qué te llama la atención al ver todas las obras juntas?

¿Qué tipos de fronteras predominan? ¿Por qué crees que es así?

¿Crees que algunas fronteras deberían desaparecer o transformarse? ¿Por qué?

¿Qué papel juegan las fronteras en los conflictos actuales del mundo?

¿Cómo podemos construir puentes en lugar de muros?

Materiales necesarios

- Tablets/ordenadores portátiles
- Folios A-4.
- Lápices de colores.
- Cinta para pegar los dibujos en la pared.

Sesión 6: Neo-Babel

Como cierre del proyecto, esta sesión invita a reflexionar sobre aquello que nos une. A través del proyecto musical *Antropoloops*, el alumnado explora la remezcla como metáfora de la convivencia cultural. Cada grupo crea una pieza musical combinando sonidos intercontinentales, utilizando la plataforma play.antropoloops.com o explorando músicas de ambos lados de la frontera entre España y Marruecos mediante la aplicación para iPad *Novation Launchpad*. El proyecto culmina con una fiesta escolar en la que se bailan estas composiciones, transformando la música en un ritual colectivo de unión y celebración de la diversidad.

Sesión 6:
Neo-Babel

Analisis y debate.

Durante el proyecto hemos cartografiado las fronteras visibles e invisibles que nos separan: límites físicos, simbólicos, sociales o culturales.

Para cerrar este recorrido, les proponemos una nueva pregunta:

¿Qué formas tenemos de recordar aquello que nos une?

En grupo, realizamos una breve lluvia de ideas en torno a esta pregunta. Se invita al alumnado a compartir palabras, imágenes, sonidos o recuerdos que evoquen unión, comunidad, pertenencia o conexión. Estas ideas pueden recogerse en una pizarra generando un "mapa emocional" colectivo.

A continuación, se presenta *Antropoloops*, un proyecto musical que propone una forma creativa de explorar la diversidad cultural a través del sonido. Este proyecto parte de un enfoque amateur de la etnomusicología y se

Sesión 6: Neo-Babel

basa en la cultura de la remezcla, entendida como una práctica artística que combina fragmentos de músicas de distintas partes del mundo para crear algo nuevo, sin borrar su origen.

Un *loop* es un fragmento breve de sonido o música que se repite en bucle. En *Antropoloops*, estos *loops* provienen de grabaciones tradicionales de diferentes culturas, recopiladas en archivos y bases de datos de coleccionistas y amantes de la música popular.

La remezcla es una técnica que consiste en tomar elementos de distintas fuentes (en este caso, músicas de diferentes continentes) y combinarlos para crear una nueva pieza. En lugar de borrar las diferencias, la remezcla de *Antropoloops* las celebra, generando sincronías inesperadas entre sonidos lejanos en el espacio y el tiempo.

Finalmente, se invita al grupo a explorar la plataforma digital de Antropoloops, que permite realizar un **viaje musical interactivo** por distintos continentes. Cada participante o grupo puede navegar por los sonidos disponibles, descubrir sus orígenes y comenzar a imaginar posibles combinaciones.

Sesión 6:
Neo-Babel

Creación artística

Utilizando la plataforma de Antropoloops, cada grupo debe crear una pieza musical que combine sonidos tradicionales de distintos continentes.

Paso 1: Deriva virtual.

Además, para quienes deseen explorar una aplicación de remezcla musical, se recomienda la app para iPad/iPhone Novation Launchpad. Como anexo a esta guía, se ofrece una selección de loops musicales procedentes del sur de España y de la cultura gnawa, junto con instrucciones para importarlos en la aplicación y remezclarlos, dando lugar a una pieza sonora transfronteriza. La composición debe aspirar a un equilibrio, a una conversación sonora, a una posible reconciliación simbólica.

Preguntas para acompañar la creación:

¿Qué sonidos representan cada cultura?

¿Cómo pueden convivir en una misma pieza sin que uno borre al otro?

¿Qué emociones transmite esta mezcla? ¿Qué mensaje queremos enviar con esta música?

Sesión 6: Neo-Babel

Como cierre del proyecto, se propone organizar una fiesta comunitaria abierta a todo el colegio, donde se escuchen y bailen las composiciones creadas por el alumnado. El objetivo simbólico de esta fiesta es transformar la música en un ritual colectivo de unión, donde las diferencias no se borren, sino que se celebren en movimiento.

Esta acción final, a modo de cartografía musical, puede coincidir con la inauguración de una exposición en la que se muestre el proceso y resultados del proyecto *Here be Dragons.*

Paso 1: Deriva virtual.

- Tablets/ordenadores portátiles.
- Equipo de sonido.

Sesión 6:
Neo-Babel

Capturas de distintas fronteras realizadas por estudiantes en el Colegio Ártica.

evaluación

En este apartado se proponen, a modo de orientación, diversos instrumentos para la evaluación del proyecto. Junto a los métodos tradicionales, se recomienda incorporar herramientas visuales y creativas que permitan valorar tanto el proceso como los aprendizajes del alumnado. Entre ellas, se sugiere la elaboración de diarios de investigación, el registro y la documentación continua del trabajo realizado, así como la creación de una exposición final. Esta exposición no solo sirve para compartir el proyecto con la comunidad educativa, sino también como una oportunidad para reflexionar colectivamente sobre lo aprendido.

INSTRUMENTO	QUÉ EVALÚA	CUÁNDO SE APLICA
Diario de investigación del alumnado	Pensamiento crítico, autoconciencia, evolución personal	Al final de cada sesión o del proyecto
Documentación del proceso y resultados de las acciones artísticas	Seguimiento del proceso artístico, evolución de ideas, resultados visuales	Durante todo el proyecto
Exposición final	Síntesis del proceso, capacidad de comunicar ideas a través del arte	En la fiesta / muestra final

DIARIO DE INVESTIGACIÓN DEL ALUMNADO.

En este apartado se proponen, a modo de orientación, diversos instrumentos para la evaluación del proyecto. Junto a los métodos tradicionales, se recomienda incorporar herramientas visuales y creativas que permitan valorar tanto el proceso como los aprendizajes del alumnado. Entre ellas, se sugiere la elaboración de diarios de investigación, el registro y la documentación continua del trabajo realizado, así como la creación de una exposición final. Esta exposición no solo sirve para compartir el proyecto con la comunidad educativa, sino también como una oportunidad para reflexionar colectivamente sobre lo aprendido.

Se proponen los siguientes contenidos para el diario de reflexión del alumnado:

1. Observación y análisis

• ¿Qué hemos hecho hoy en clase?

• ¿Qué imágenes, ideas o conceptos me han llamado más la atención?

• ¿Qué he aprendido sobre el mundo, los mapas, los estereotipos o las fronteras?

2. Pensamiento crítico

• ¿Qué ideas me han hecho cuestionarme cosas que daba por sentadas?

•¿Qué estereotipos o prejuicios he identificado en mí o en mi entorno?

• ¿Qué preguntas nuevas me surgen a partir de la sesión?

3. Proceso creativo

• ¿Cómo ha sido mi proceso de creación artística?

• ¿Qué decisiones he tomado y por qué?

• ¿Qué dificultades he encontrado y cómo las he resuelto?

• ¿Qué mensaje quería transmitir con mi obra?

4. Emociones y vivencias

• ¿Cómo me he sentido durante la sesión?

• ¿Qué momentos me han resultado más significativos o emocionantes?

• ¿He cambiado de opinión sobre algún tema? ¿Por qué?

5. Trabajo en grupo y participación

• ¿Cómo ha sido la colaboración con mis compañeros y compañeras?

• ¿He aportado ideas? ¿He escuchado a los demás?

• ¿Qué he aprendido del trabajo colectivo?

6. Conexiones personales

• ¿Cómo se relaciona lo trabajado hoy con mi vida, mi entorno o mi cultura?

• ¿Qué me gustaría seguir investigando o explorando?

DOCUMENTACIÓN DEL PROCESO Y RESULTADOS DE LAS ACCIONES ARTÍSTICAS.

Documentar significa registrar de forma consciente y reflexiva todo lo que ocurre durante la creación: ideas iniciales, decisiones, dudas, cambios, materiales usados, emociones, resultados, etc. No se trata solo de guardar imágenes, sino de dar sentido al camino recorrido.

Se puede implicar al alumnado en la documentación del proceso, eligiendo estudiantes que lleven a cabo la labor de documentalistas durante cada sesión. Esta documentación se puede realizar mediante tablets, por medio de fotografías sobre las que se puede tomar nota de manera manual.

A modo de orientación, se propone registrar los siguientes aspectos:

- Preguntas que surgen.
- Mapas mentales, esquemas de ideas.
- Referencias visuales.
- Fotografías del trabajo en curso.
- Imagen o grabación de la obra terminada incluyendo título, descripción, mensaje que quiere transmitir.

EXPOSICIÓN FINAL.

Como acción final, se propone crear una exposición para mostrar el proceso y los resultados del proyecto. Uno de los instrumentos de evaluación que se pueden emplear es la creación de cartelas redactadas por el alumnado. Esta cartela no solo informa, sino que invita a pensar.

Puede incluir:

TÍTULO DE LA OBRA:
Tema trabajado:
De qué preguntas partimos:
Qué queríamos expresar o cuestionar:
Descripción del proceso de creación:
Qué descubrimos durante el proceso:

Preparando la exposición final en el CEIP República de Chile.

conclusiones

Here Be Dragons es un proyecto educativo interdisciplinar que combina pensamiento crítico, análisis mediático, creación artística y exploración digital para cuestionar las formas en que representamos el mundo. Su estructura flexible y su metodología basada en el debate y la creación artística lo hacen fácilmente adaptable a otros niveles educativos, como la Educación Secundaria Obligatoria (ESO), el Bachillerato o incluso la formación inicial y continua del profesorado.

En la ESO puede servir como una herramienta para trabajar competencias clave como la alfabetización mediática, la educación en valores, la expresión artística y la ciudadanía global. En Bachillerato, permite profundizar en el análisis geopolítico, la historia de la representación, la crítica cultural y la creación contemporánea. En el ámbito de la formación docente, el proyecto ofrece un modelo replicable de cómo integrar las artes en el currículo para abordar temas complejos desde una perspectiva crítica, creativa y emocionalmente significativa. Su valor en la formación del profesorado radica en que propone una metodología activa, interdisciplinar y situada, que rompe con la fragmentación de saberes y promueve una enseñanza conectada con el mundo real. Además, ofrece estrategias para trabajar con el arte no solo como contenido, sino como lenguaje pedagógico capaz de generar preguntas, abrir debates y construir conocimiento colectivo.

En un contexto educativo que demanda enfoques más integradores, sensibles y transformadores, proyectos como *Here Be Dragons* demuestran la importancia de incorporar prácticas artísticas vinculadas a otras disciplinas —como la geografía, la historia, la tecnología o la lengua— para formar ciudadanos y ciudadanas capaces de mirar el mundo con curiosidad, conciencia crítica y compromiso.

Versión del mapa Here Be Dragons realizada a partir de las imágenes de los periódicos en la Universidad Autónoma de Madrid.

recursos recomendados

Antropoloops. *Antropoloops Play*.
https://play.antropoloops.com/

Brooke-Hitching, E. (2022). *El Atlas fantasma: Grandes mitos, mentiras y errores de los mapas* (A. R. Arias, Trad.). Barcelona: Blume.

Chartier, R. (2022). *Cartografías imaginarias* (Siglos XVI-XVIII) (H. Pons, Trad.). Madrid: Ediciones Ampersand.

Clot, M., & Perec, G. (2002). Ignasi Aballí. *Desapariciones* [Catálogo de exposición]. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

De Diego, E. (2008). *Contra el mapa: Disturbios en la geografía colonial de Occidente*. Siruela.

Didi-Huberman, G. (2010). *Atlas: ¿Cómo llevar el mundo a cuestas?* [Catálogo de exposición]. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía y TF Editores.
https://ladigitaldelreina.museoreinasofia.es/idurl/5/11985

Kinsley, B. (2008). *Street With a View*.
https://benkinsley.com/street-with-a-view/

Padrón Alonso, D. (2021). *El impulso cartográfico: Comportamientos cartográficos del arte contemporáneo en la era del capitalismo deslocalizado, 1957-2017* (Tesis doctoral). Universitat de Barcelona.
https://www.tesisenred.net/handle/10803/666285#page=1

Rafman, J. *9-eyes.com*.
https://9-eyes.com/

Sandoval, L. (Comisario). (2011). *Alrededor es imposible*. [Catálogo de exposición]. Obra Social Caja Madrid.
https://cdn.lacasaencendida.es/storage/9596/7750-92a0-catalogo_ineditos_2011.pdf

Schalansky, J. (2013). *Atlas de islas remotas: Cincuenta islas en las que nunca estuve y a las que nunca iré* (I. G. Gamero, Trad.). Barcelona: Capitán Swing / Nórdica Libros.